PlayStation

PAL

FINAL FANTASY VII®

SQUARESOFT®

SONY COMPUTER ENTERTAINMENT

PlayStation™

Precaución

• Este disco compacto contiene software para la consola de videojuegos PlayStation™. Jamás lo utilice en otra máquina, porque podría estropearse. • Este disco se ajusta a las especificaciones de PlayStation™ para el mercado europeo, y no debe usarse en las versiones de PlayStation™ para fuera de Europa. • Para garantizar un empleo correcto, lea atentamente el manual de instrucciones de PlayStation™. • Inserte el disco en la PlayStation™ con la cara que lleva el título impreso mirando hacia arriba. • Cuando maneje el disco, procure no tocar la superficie y sujételo siempre por los extremos. • Mantenga siempre el disco limpio y evite rayarlo. Si se ensucia, límpielo cuidadosamente con un paño suave. • No deje el disco cerca de fuentes de calor, no lo exponga a la luz solar directa y evite que entre en contacto con la humedad. • No intente usar un disco que esté combado o rayado, o en el que se haya utilizado algún tipo de adhesivo, porque ello podría provocar errores de funcionamiento.

Recomendaciones

• Descanse 15 minutos aproximadamente por cada hora que utilice la consola. • No utilice la consola si está muy cansado o si ha dormido poco. • Emplee la consola en una habitación bien iluminada y mantenga una distancia adecuada con respecto a la pantalla. • Las luces o formas luminosas parpadeantes que se encuentran en nuestro medio ambiente cotidiano pueden provocar ataques epilépticos a ciertas personas, lo que las hace susceptibles de sufrir un ataque mientras ven la televisión o utilizan videojuegos. Incluso aquellos jugadores que no hayan tenido jamás un ataque, pueden padecer de epilepsia sin saberlo. Si sufre de epilepsia, consulte con su especialista antes de utilizar videojuegos. También debe acudir al médico si, durante el juego, experimenta alguno de los siguientes síntomas: mareos, vista borrosa, espasmos musculares u otro tipo de movimientos involuntarios, desorientación, confusión mental y/o convulsiones.

En la última página de este manual encontrará los números de teléfono de atención al cliente (Customer Service No.) y del servicio de asistencia directa (Games Hotline No.).

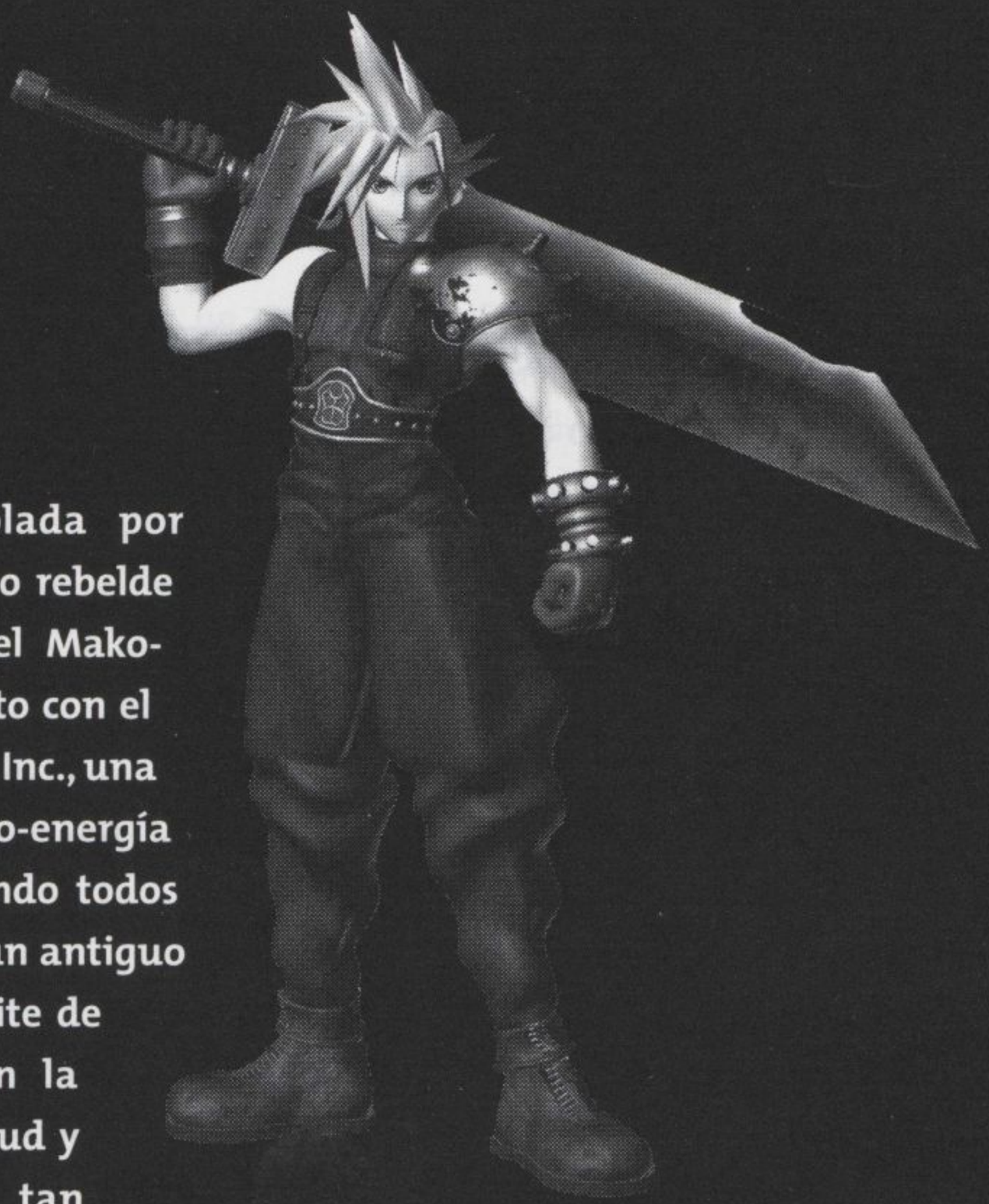
Final Fantasy® VII © 1997 Square Co. Ltd. All rights reserved. Final Fantasy and Squaresoft are registered trademarks of Square Co. Ltd. FOR HOME USE ONLY. Unauthorised copying, adaptation, rental, lending, re-sale, arcade use, charging for use, broadcast, cable transmission, public performance, distribution or extraction of this product or any trademark or copyright work that forms part of this product are prohibited. Published by Sony Computer Entertainment Europe. Developed by Square Co. Ltd.

SCES-00900

ESPAÑOL

LA LUCHA POR DETERMINAR EL FUTURO DEL PLANETA...

FINAL FANTASY VII



EN MIDGAR, una ciudad controlada por la súper corporación Shinra. Inc., un grupo rebelde llamado AVALANCHE ha hecho estallar el Mako-reactor nº1. AVALANCHE se formó en secreto con el fin de provocar una rebelión contra Shinra. Inc., una organización que está absorbiendo la Mako-energía al completo y, en consecuencia, destruyendo todos los recursos naturales del planeta. Cloud, un antiguo miembro de las fuerzas de combate de élite de Shinra, SOLDIER, estaba involucrado en la destrucción del Mako-reactor. ¿Podrán Cloud y AVALANCHE proteger al planeta de tan poderoso enemigo?

Nota: Todos grabados pertenecen a la versión inglesa de FINAL FANTASY® VII.

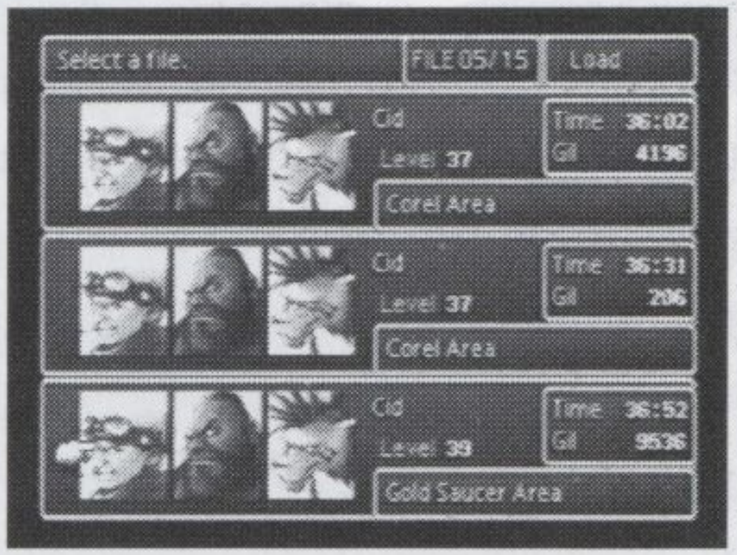
INSTALACIÓN

Instala la consola PlayStation™ e introduce el primer disco de FINAL FANTASY® VII de acuerdo con las instrucciones del manual. No es aconsejable introducir o retirar periféricos ni tarjetas de memoria una vez que la consola esté encendida. Asegúrate de que dispones de suficientes bloques libres en tu tarjeta de memoria antes de empezar a jugar.

Cuando aparezcan las pantallas de la demostración y la ficha técnica, pulsa el botón ○ para acceder al menú principal, donde verás dos opciones: NUEVO JUEGO o CONTINUAR. Utiliza los botones de dirección SUPERIOR e INFERIOR para colocar el cursor sobre NUEVO JUEGO, y pulsa el botón ○ para empezar una partida nueva.

CÓMO CONTINUAR UNA PARTIDA GRABADA ANTERIORMENTE

Introduce el disco correspondiente a la partida anterior y la tarjeta de memoria donde la grabaste. Enciende la consola PlayStation™. Acude al menú principal y elige CONTINUAR. Selecciona la ranura de la tarjeta de memoria donde la hayas introducido, RANURA 1 o RANURA 2, y pulsa el botón ○. Después aparecerá la pantalla denominada SELECCIONAR ARCHIVO, donde tendrás que escoger el archivo de información que contenga la partida que quieras continuar.



CÓMO CAMBIAR DE DISCO

Algunas veces, mientras estés jugando a FINAL FANTASY® VII, aparecerá una pantalla con el mensaje INSERTA DISCO 2 Ó 3 y un dibujo. Sin apagar la consola, abre la cubierta del disco, introduce el disco indicado y vuelve a cerrar la cubierta. El dibujo cambiará al azar cada vez que aparezca esta pantalla.

LOS PERSONAJES

Irás conociendo a los personajes de la historia a lo largo del juego. Sin embargo, el trabar o no amistad con ellos dependerá de tu progreso en el mismo.

Los personajes del juego son los siguientes:

CLOUD STRIFE

PROFESIÓN	Mercenario (ex-miembro de SOLDIER)
EDAD	21
ARMA	Espada
ALTURA	1,73 cm
FECHA DE NACIMIENTO	19 de agosto
LUGAR DE NACIMIENTO	Nibelheim

Es el protagonista de FINAL FANTASY® VII. Antes era un miembro de SOLDIER y ahora es un mercenario dispuesto a hacer cualquier trabajillo. Desde que comenzó a trabajar para AVALANCHE, ha ido involucrándose cada vez más en la lucha por salvar la vida del planeta. Su enorme espada puede llegar a partir prácticamente todo por la mitad.

AERIS GAINSBOROUGH

PROFESIÓN	Vendedora de flores
EDAD	22
ARMA	Vara
ALTURA	1,63 cm
FECHA DE NACIMIENTO	7 de febrero
LUGAR DE NACIMIENTO	Desconocido

Joven y guapa, posee un cierto aura de misterio. Aeris conoció a Cloud mientras vendía flores en las calles de Midgar, y decidió unirse a él al poco tiempo. Sus extrañas habilidades le dotan de poder mágico, pero parece que prefiere concentrar su interés en el triángulo amoroso formado por ella misma, Cloud y Tifa.

TIFA LOCKHEART

PROFESIÓN	Dueña de un bar (miembro de AVALANCHE)
EDAD	20
ARMA	Guante
ALTURA	1,67 cm
FECHA DE NACIMIENTO	3 de mayo
LUGAR DE NACIMIENTO	Nibelheim

Ocurrente y optimista. Tifa siempre anima a los demás cuando andan un poco deprimidos, pero no te dejes llevar por las apariencias, ya que sus poderosos puños pueden acabar prácticamente con cualquier enemigo. Es uno de los miembros principales de AVALANCHE. Ella y Cloud son amigos desde pequeños y, aunque siempre ha estado enamorada de él, no estaría dispuesta a admitirlo.

BARRETT WALLACE

PROFESIÓN	Líder de AVALANCHE
EDAD	35
ARMA	Brazo-arma
ALTURA	1,97 cm
FECHA DE NACIMIENTO	15 de diciembre
LUGAR DE NACIMIENTO	Un pueblecito llamado Corel

Cabecilla del movimiento clandestino de resistencia AVALANCHE, Barrett combate contra Shinra Inc., que ha monopolizado la Mako-energía, construyendo reactores especiales para succionar la energía del planeta. Barrett depende en gran parte de su fuerza bruta y su brazo-arma. Su mujer murió en un accidente hace algunos años y ahora vive con su hija Marlene.

RED XIII

PROFESIÓN	Bestia
EDAD	45
ARMA	Tocado mágico
ALTURA	1,20 cm
FECHA DE NACIMIENTO	Desconocida
LUGAR DE NACIMIENTO	Cañón Cosmo

Tal como su nombre indica, es un animal de piel rojiza, pero bajo su fiero exterior se esconde una inteligencia superior a la humana. Sus afiladas garras y colmillos le son muy útiles en los combates cuerpo a cuerpo, pero a parte de eso, no se sabe mucho más sobre él. No es seguro siquiera que Red XIII sea su verdadero nombre. Un auténtico enigma.

CID HIGHWIND

PROFESIÓN	Piloto
EDAD	32
ARMA	Lanza
ALTURA	1,78 cm
FECHA DE NACIMIENTO	22 de febrero
LUGAR DE NACIMIENTO	Desconocido

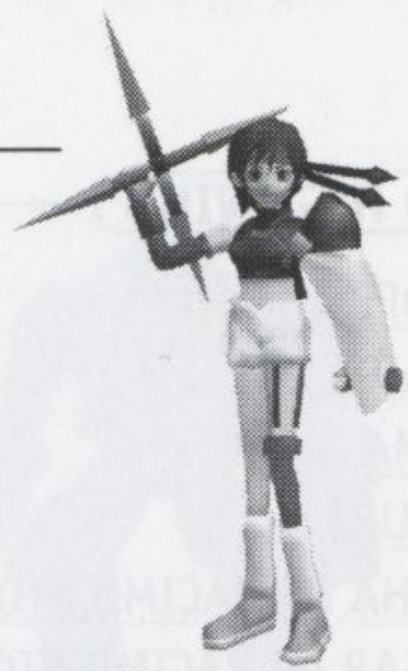
Cid es un piloto de gran corazón que no ha olvidado sus sueños. Es el mejor piloto que existe en tierra y aire. Quiere llegar a volar algún día hasta los confines del universo. Gracias a su lanza hecha a mano y a su conocimiento técnico sobre maquinaria, ataca de forma temeraria, ignorando todo peligro.

SEFIROT

PROFESIÓN	Oficial de SOLDIER de alto rango
EDAD	Desconocida
ARMA	Espada alargada
ALTURA	1,82 cm
FECHA DE NACIMIENTO	Desconocida
LUGAR DE NACIMIENTO	Desconocido

Incluso entre las tropas de élite de SOLDIER, Sefirot es conocido por ser el mejor. Su historial permanece guardado bajo llave en un archivo confidencial de Shinra Inc. Su enorme espada, que sólo él es capaz de manejar, tiene poderes extremadamente destructivos. Según se cuenta, desapareció en una batalla hace muchos años, y desde entonces se desconoce su paradero.

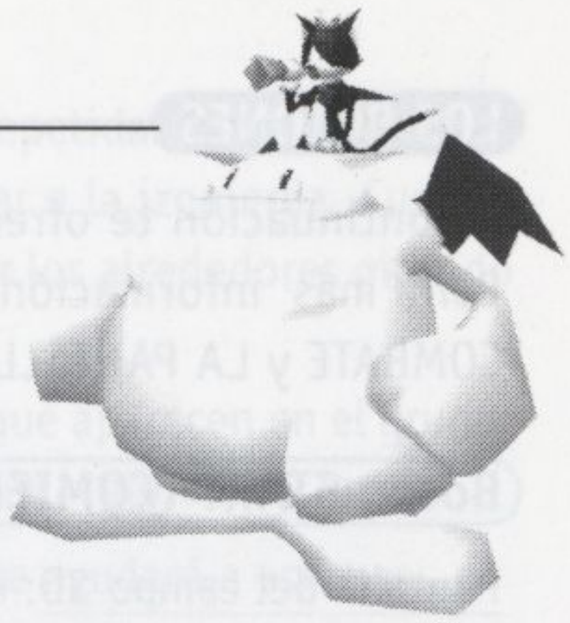
YUFFIE KISARAGI



PROFESIÓN	Ninja, cazador de MATERIA
EDAD	16
ARMA	Cuchillo, Bumerán, Origami (para lanzar)
ALTURA	1,60 cm
FECHA DE NACIMIENTO	20 de noviembre
LUGAR DE NACIMIENTO	Wutai

Aunque nunca lo deducirías por su aspecto, Yuffie desciende de la familia de los Ninja. Se unió al grupo con la intención de adquirir algo especial. Es mezquina, orgullosa y profundamente egoísta, pero dadas sus dotes especiales, conviene tenerla en el bando aliado.

CAIT SITH



PROFESIÓN	Muñecosaurus
EDAD	Desconocida
ARMA	Megáfono
ALTURA	1 m
FECHA DE NACIMIENTO	Desconocida
LUGAR DE NACIMIENTO	Desconocido

Cait Sith viaja a lomos de un enorme gato disecado al que, por arte de magia, consiguió devolverle la vida. Con el megáfono siempre en mano, se pasa la vida dando órdenes y molestando al personal. Cuando su máquina tragaperras funciona, las líneas enemigas adoptan la forma de una caja de juguetes boca abajo. Su pasatiempo consiste en leer el futuro, pero al igual que su personalidad, no inspira mucha confianza.

VINCENT VALENTINE

PROFESIÓN	En paro
EDAD	27
ARMA	Pistola
ALTURA	1,84 cm
FECHA DE NACIMIENTO	13 de octubre
LUGAR DE NACIMIENTO	Desconocido

Es un hombre místico, recto y severo pero, al mismo tiempo, sombrío y misterioso. Su conexión en el pasado con Shinra Inc., fue lo que le llevó a unirse a Cloud y los otros. Bajo su aparente fragilidad, se oculta una terrible potencia.

LOS BOTONES

A continuación te ofrecemos una descripción de los botones básicos para FINAL FANTASY® VII. Para más información, consulta las secciones LOS BOTONES DEL CAMPO, LA PANTALLA DE COMBATE y LA PANTALLA DEL MENÚ.

Botón START (COMIENZO)

Pantalla del campo 3D: Para cambiar las imágenes del mapa en la pantalla del mapa del mundo.

Pantalla del menú: N/A

Pantalla de combate: Para interrumpir o continuar la batalla.

Botón SELECT (SELECCIÓN)

Pantalla del campo 3D: Activa un puntero que muestra tu posición y hace aparecer marcas ▽ de colores, que indican la posible existencia de puertas y salidas en tu zona. Pulsa el botón SELECT una vez más para esconder los indicadores. Puede que no funcione en todas las zonas.

Pantalla del menú: N/A

Pantalla de combate: Para acceder a la ventana de ayuda.

Botones de dirección:

Pantalla del campo 3D: Para mover los personajes en la pantalla del campo 3D o en la del mapa del mundo. Para seleccionar mensajes. Para seleccionar armas, armadura, objetos, etc. en las tiendas.

Pantalla del menú: Para mover el cursor y señalar comandos.

Pantalla de combate: Para mover el cursor y señalar comandos.

Botón L1:

Pantalla del campo 3D: Cuando el personaje está en movimiento, sirve para hacerle girar a la

izquierda. Si se mantiene pulsado, el personaje se vuelve hacia la izquierda repetidamente. Cuando el personaje está en movimiento en el mapa del mundo, sirve para hacerle girar a la izquierda. Cuando el personaje está inmóvil en el mapa del mundo, pulsa este botón y podrás ver los alrededores girando hacia la izquierda.

Pantalla del menú: Para seleccionar los personajes en el mismo orden en que aparecen en el grupo. Para mover la barra deslizante hacia arriba al seleccionar objetos y magia.

Pantalla de combate: Si lo pulsas al mismo tiempo que pulsas el botón R1, te ayudará a escapar del combate.

Botón L2

Pantalla del campo 3D: Para cambiar la visión del mapa del mundo.

Pantalla del menú: N/A

Pantalla de combate: N/A

Botón R1

Pantalla del campo 3D: Cuando el personaje está en movimiento, sirve para hacerle girar a la derecha. Si se mantiene pulsado, el personaje se vuelve hacia la derecha repetidamente. Cuando el personaje está en movimiento en el mapa del mundo, sirve para hacerle girar a la derecha. Cuando el personaje está inmóvil en el mapa del mundo, pulsa este botón y podrás ver los alrededores girando hacia la derecha.

Pantalla del menú: Para seleccionar los personajes en el mismo orden en que aparecen en el grupo. Para mover la barra deslizante hacia arriba al seleccionar objetos y magia.

Pantalla de combate: Si lo pulsas al mismo tiempo que pulsas el botón L1, te ayudará a escapar del combate. Para cambiar de un único objetivo a objetivos múltiples y viceversa.

Botón R2

Pantalla del campo 3D: Para cambiar de visión en el mapa del mundo.

Pantalla del menú: N/A

Pantalla de combate: Para destacar objetivos

Botón ○

Pantalla del campo 3D: Para hablar con otros personajes.
Para recoger objetos o examinar tesoros.
Si lo pulsas cuando estés delante de una escalera, el personaje subirá o bajará por ella.
Para confirmar las selecciones de armas, armadura, objetos, etc. que quieras vender o comprar en una tienda.
Para activar los interruptores de determinados objetos (por ejemplo, ascensores).

Pantalla del menú: Para confirmar el comando seleccionado.

Pantalla de combate: Para confirmar el comando seleccionado.

Botón △

Pantalla del campo 3D: Para acceder a la pantalla del menú.

Pantalla del menú: Para eliminar MATERIA cargada en una arma o en la armadura.

Pantalla de combate: Para recorrer y cambiar los otros personajes.

Botón □

Pantalla del campo 3D: N/A

Pantalla del menú: Para pasar del menú de MATERIA al menú de EQUIPO y viceversa.

Pantalla de combate: Si lo mantienes pulsado, sirve para cerrar la ventana de comandos y que aparezcan los indicadores de la barrera y de la barrera mágica o BARRERAM.

Botón ×

Pantalla del campo 3D: Cuando el personaje se está moviendo en el campo, sirve para hacerle correr.
Para cancelar las selecciones de armas, armadura, objetos, etc. que quieras comprar o vender en una tienda.

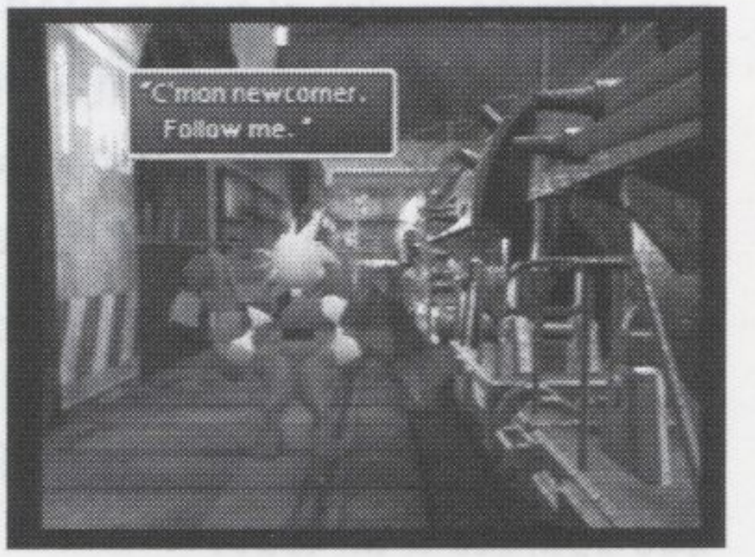
Pantalla del menú: Para cerrar la pantalla del menú.
Para cancelar el comando seleccionado.

Pantalla de combate: Para cancelar el comando seleccionado.

NOTA: Puedes reconfigurar el juego pulsando y manteniendo pulsados simultáneamente los siguientes botones: L1+L2+R1+R2+SELECT+START

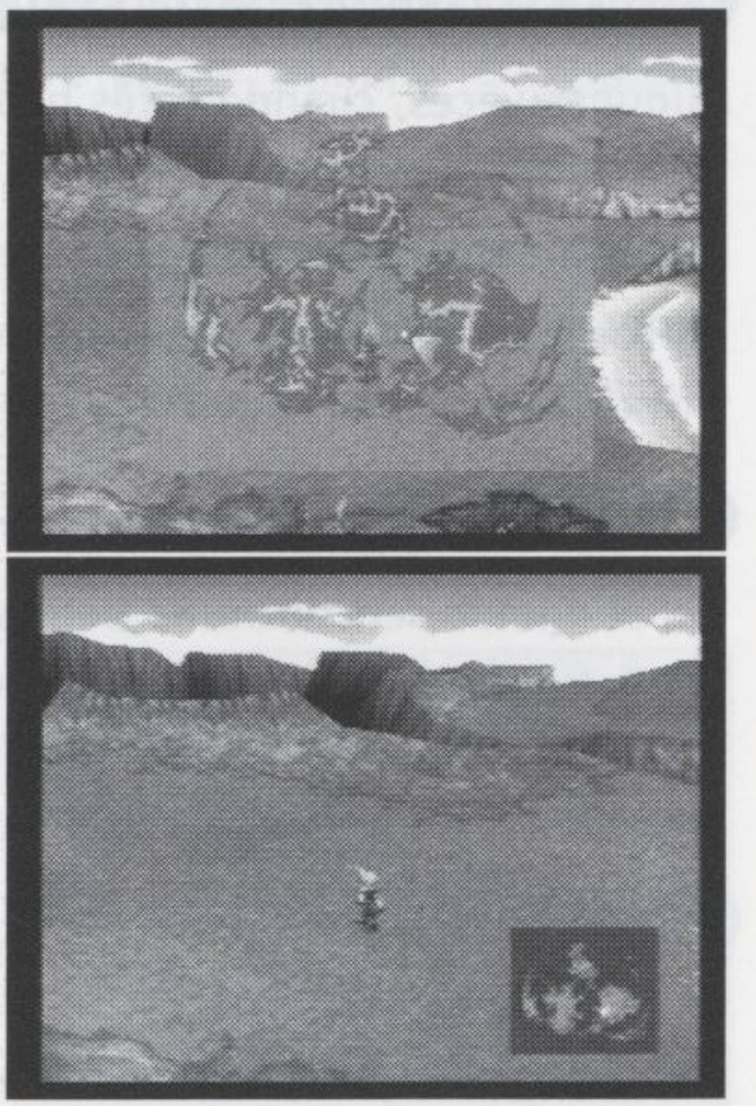
LOS BOTONES DEL CAMPO

FINAL FANTASY® VII te ofrece la oportunidad de experimentar con un campo tridimensional, toda una novedad en la serie de Final Fantasy®. Podrás explorar este enorme mundo en todas las direcciones, como si estuvieras realmente en él. Los dinámicos cortes de escena y los diferentes ángulos de cámara proporcionan una gran experiencia cinemática. Una vez en el campo, podrás introducir nombres, hablar con varios personajes de las ciudades y competir en pruebas.

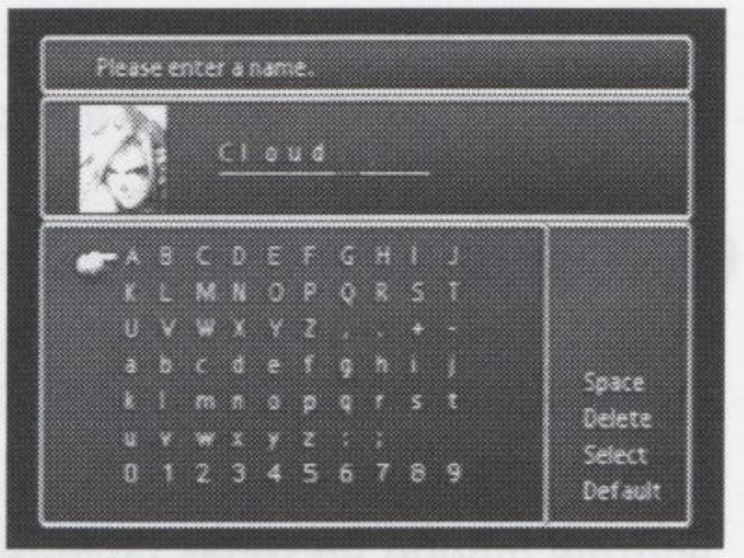


EL MAPA DEL MUNDO

Según vayas avanzando en el juego, encontrarás la pantalla del mapa del mundo, como se muestra aquí. En la esquina inferior izquierda de la pantalla aparecerá un mapa del mundo reducido, en el que aparecerá un rayo de luz amarillo, que indica la dirección en que tu personaje está mirando, así como su campo de visión. El punto rojo muestra la posición actual del personaje. Los demás puntos esparcidos por el mapa representan ciudades y pueblos. Si pulsas el botón START mientras el mapa reducido esté en pantalla, accederás a la pantalla del mapa más grande. Si pulsas el botón START otra vez, el mapa desaparecerá. Para poder volver al mapa reducido, pulsa el botón START una vez más.

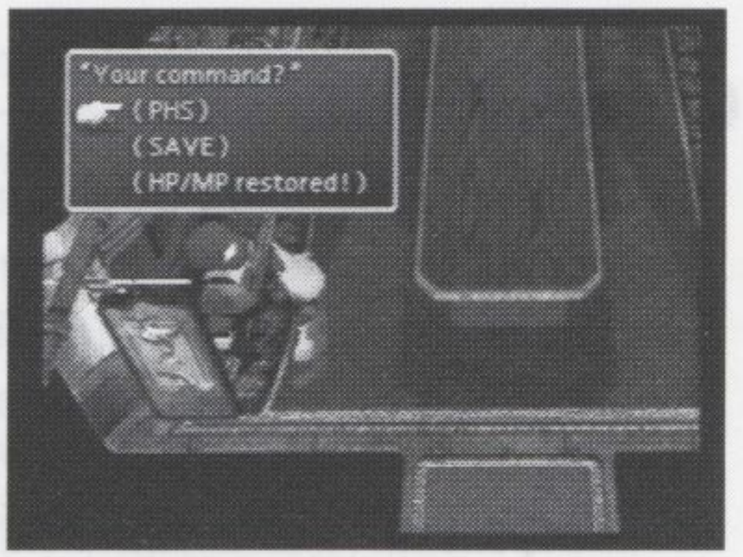


CÓMO INTRODUCIR NOMBRES


Please enter a name.
Cloud
A B C D E F G H I J
K L M N O P Q R S T
U V W X Y Z , . + -
a b c d e f g h i j
k l m n o p q r s t
u v w x y z : ;
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9
Space
Delete
Select
Default

Cada vez que te encuentres con un personaje, podrás personalizar su nombre utilizando un máximo de nueve caracteres. Si prefieres conservar el nombre seleccionado por defecto, pulsa el botón START para llevar el cursor hasta SELECT (SELECCIONAR) y pulsa el botón ○. Para cambiar el nombre de un personaje, selecciona una letra utilizando los botones de dirección, añade un espacio seleccionando ESPACIO del menú que aparece a un lado, e introduce cada letra utilizando el botón ○. Una vez introducido el nombre, selecciona SELECT. Si, en algún momento, quieres volver a cambiar el nombre por el seleccionado por defecto, sólo tienes que seleccionar PREDETERMINADO. Para borrar letras, selecciona ELIMINAR en el menú que aparece a un lado.

CÓMO SELECCIONAR MENSAJES



Algunas veces, cuando estés hablando con otros personajes del juego, podrás escoger una respuesta o reacción determinada. Para ello, sólo tienes que seleccionar la que quieras utilizando los botones de dirección SUPERIOR e INFERIOR y pulsar el botón ○.

TIENDAS, POSADAS

En el mundo, encontrarás tiendas, posadas, etc., donde podrás comprar las cosas que necesites para tu siguiente aventura y descansar. También podrás vender armas u objetos que ya no necesites en cualquier tienda (no en las posadas). Aquí tienes algunos de los establecimientos que encontrarás en tu camino:

POSADAS

Si paras a descansar una noche en una posada, el PG y el PM de todos los miembros del grupo se verán completamente restaurados. Además, el estado de anormalidad causado por tu participación en combates quedará anulado por completo. El coste dependerá del tipo de posada en que te encuentres.

TIENDA DE ARMAS

Aquí encontrarás armas y armadura para tus personajes. **NOTA:** No todas las tiendas venden las armas y la armadura apropiadas para todos los personajes.

TIENDA DE OBJETOS

Aquí encontrarás diferentes objetos a tu disposición. Algunos te ayudarán a recuperarte, otros te serán útiles en el ataque, etc.

TIENDA DE ACCESORIOS

Varios accesorios disponibles. Una vez incorporados a tu equipo, producirán diferentes efectos especiales.

TIENDA DE MATERIA

MATERIA son esferas mágicas que producen determinados efectos positivos al incorporarlas a las armas o a la armadura. Comprar MATERIA es igual que comprar cualquier otra cosa en las tiendas, sin embargo, a diferencia de las armas y otros objetos, no se puede comprar en grandes cantidades.

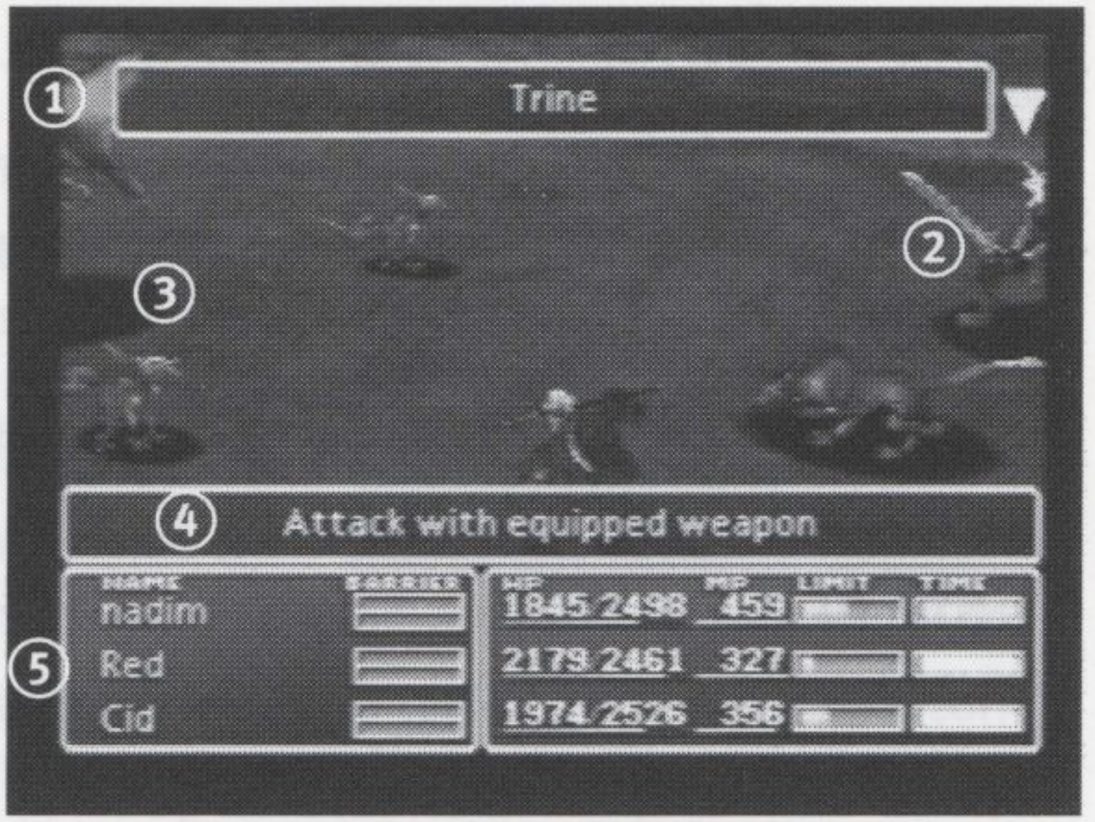
LA SALA DE LOS PRINCIPIANTES

Situada sobre la tienda de armas en los suburbios del sector 7, cerca del cuartel general de AVALANCHE. No es una tienda, pero si hablas con la gente que encuentres allí (y escuchas a Cloud), aprenderás cosas muy útiles acerca del juego.

LAS PRUEBAS

Algunas pruebas por las que tendrás que pasar durante tu aventura requieren diferentes funciones del mando. Por ejemplo, hay una prueba en la que tendrás que tirar barriles a los enemigos que estén por debajo de ti. Hay otras pruebas en las que tendrás que competir y en las que todo dependerá de tu nivel de resistencia. Puede que haya algunas pistas escondidas en mensajes y pantallas, así que búscalas antes de empezar estas pruebas. En algunos casos tendrás que completar estas pruebas dentro de un límite de tiempo determinado.

LA PANTALLA DE COMBATE



En la pantalla de combate encontrarás lo siguiente:

1. Mensajes

2. Fotos de los miembros del grupo. La marca ▽ sobre la cabeza de un personaje indica que puedes seleccionar comandos para dicho personaje.

3. Fotos de los personajes enemigos.

4. Pulsa el botón SELECT para que aparezca la ventana de ayuda durante el combate. También podrás ver las descripciones de los comandos seleccionados, los nombres de los monstruos, etc.

5. Los nombres de los miembros del grupo y también los indicadores de BARRERA y de BARRERA MÁGICA o BARRERAM. Si el indicador está escondido detrás de la ventana de comandos, pulsa el botón □ para visualizarlo. Al principio del combate, los indicadores aparecerán vacíos, pero si te haces con una MATERIA llamada Barrier, podrás ejecutar un hechizo mágico que reducirá a la mitad los daños sufridos. Los indicadores se rellenarán al ejecutar este hechizo una sola vez, y el efecto defensivo durará hasta que se vacíen. La barrera funciona como defensa contra ataques físicos del enemigo, mientras que la barrera mágica funciona como defensa contra ataques mágicos. Es aconsejable utilizar la barrera mágica al luchar contra los jefazos de altura.

Los comandos pueden utilizarse durante el combate: estos serán diferentes dependiendo de la MATERIA con qué estés equipado.

Durante el combate, aparecerán números sobre tus personajes y los personajes enemigos. Los números blancos indican daños sufridos, mientras que los verdes indican los niveles de PG y PM recuperados.

La ventana de situación muestra el estado actual de los miembros del grupo. De derecha a izquierda de la ventana, verás: el PG restante, el PG máximo (o la situación actual), el PM restante y el indicador de límite/indicador de tiempo.
Debajo del PG y el PM de cada personaje, hay indicadores que te permitirán determinar inmediatamente los niveles de cada uno. Estos indicadores serán de color verde cuando estén llenos pero se irán volviendo rojos según se vayan vaciando.

FORMACIONES DE COMBATE

Además de las formaciones de combate normales, los enemigos pueden aparecer de la siguiente forma. Tanto tus personajes como los enemigos sufrirán el doble de daños si son atacados mientras se encuentran de espaldas al oponente.

ATAQUES PREVACÍOS

Te permite introducir tus comandos antes de que el enemigo ataque, lo que favorece a tus personajes.

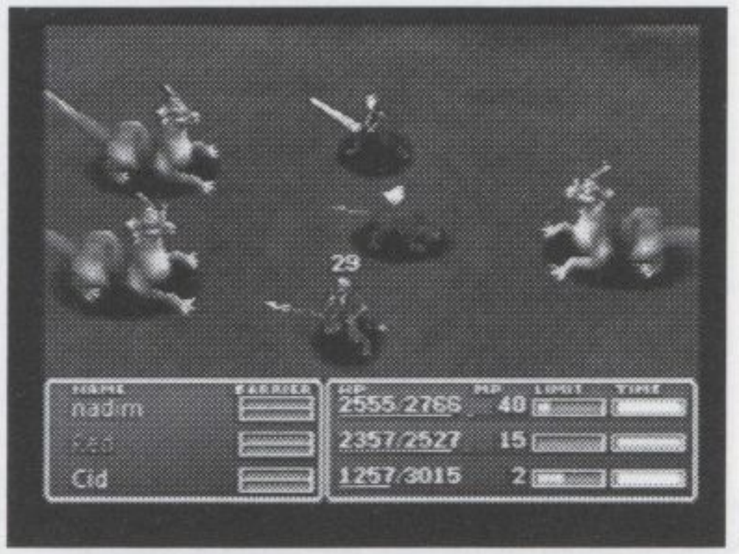
ATAQUE POR DETRÁS

Un ataque por detrás. Tu defensa frontal y tu defensa trasera se verán invertidas. Además, siempre sabrás de antemano qué puede suceder, lo que puede resultar ser una gran desventaja para tus personajes.

ATAQUE LATERAL

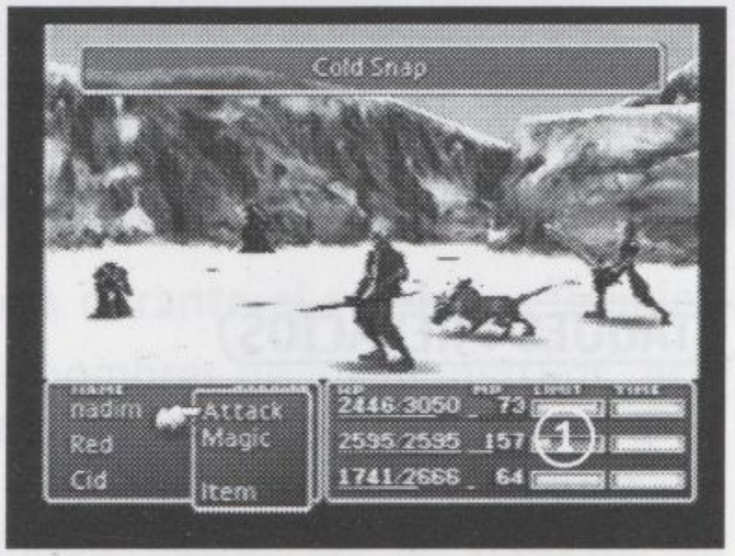
Los enemigos aparecerán entre tus personajes, lo que te permitirá atacarles desde ambos lados. Aunque no podrás cambiar las formaciones de tus personajes utilizando el comando CAMBIO, en este caso tus personajes se verán favorecidos.

ATAQUE POR AMBOS LADOS



Tus personajes quedan atrapados por el enemigo, que ataca desde ambos lados. Siempre serás advertido de lo que puede ocurrir pero no podrás escapar. Tampoco podrás atacar a todos los enemigos con un hechizo mágico ni cambiar formaciones utilizando el comando CAMBIO. En este caso, tus personajes están en desventaja.

TBA: TIEMPO DE BATALLA ACTIVO



1. En los combates de FINAL FANTASY® VII, hemos introducido el sistema TBA. Tanto si se trata de una aliado como de un enemigo, el personaje cuyo indicador de tiempo llegue antes al tope, será el primero en introducir sus comandos. Escoge los comandos más adecuados para atacar al enemigo o defenderte de él.

COMANDOS DE COMBATE

2. Los comandos que aparecen en la ventana de comandos cambiarán según vayas avanzando en el juego y dependiendo de los personajes que pertenezcan a tu grupo.

ATAQUE

Realizarás ataques con armas que hayas incorporado a tu equipo. También podrás luchar contra tus aliados seleccionándolos como objetivos de ataque. Esto mismo es aplicable al comando MAGIA.

LÍMITE

El indicador de límite irá rellenándose con cada ataque enemigo. Cuando esté lleno, parpadeará, indicando que el límite ha sido sobrepasado. Entonces, el comando ATAQUE cambia al comando LÍMITE. Seleccionado el comando LÍMITE, el personaje podrá llevar a cabo su ataque especial, llamado LÍMITE POR REBASAR. Si el combate finaliza sin que hayas utilizado este ataque, podrás

conservarlo para la próxima batalla. En este caso, el comando ATAQUE permanecerá como comando LÍMITE. Cuantos más daños sufras a causa de los ataques del enemigo, más rápidamente se llenará el indicador de límite.

MAGIA

Cuando equipes tus armas o tu armadura con MATERIA mágica, el comando MAGIA aparecerá en la ventana y podrás utilizarlo cuando quieras. Selecciona el tipo de magia que quieras y el personaje sobre el quieras ejecutarla. Por ejemplo, si se trata de magia de ATAQUE, tendrás que seleccionar al enemigo que quieras atacar, mientras que si se trata de magia curativa, tendrás que seleccionar a uno de tus aliados. La cantidad de PM consumida será la misma tanto si la magia que utiliza el efecto de MATERIA de TODOS afecta a enemigos múltiples o solamente a uno. (La magia que afecta a todos los enemigos aparece representada por una flecha roja junto al nombre del hechizo.) Si no se puede ejecutar la magia por alguna razón, como por ejemplo que no hay suficiente PM, su nombre aparecerá en gris.

ELEMENTOS

Los objetos que afectan a los ataques y a la recuperación pueden usarse en el combate. Selecciona uno y decide quién lo va a utilizar o contra quién se va a utilizar. Si se trata de un objeto de ataque, selecciona al enemigo. Si, por el contrario, se trata de un objeto de recuperación, selecciona a uno de tus aliados.

CAMBIO

Este comando aparecerá cuando pulses con el botón de dirección IZQUIERDO sobre el borde izquierdo de la ventana de comandos de batalla. Con este comando puedes cambiar la posición de tus personajes y pasarlos de la línea de frente a la retaguardia del combate. Lógicamente, los personajes en la retaguardia sufrirán menos daños, pero los daños que causen ellos al enemigo tampoco serán muy grandes. En la línea de frente, el efecto es el contrario. El efecto de este comando no puede conservarse para la batalla siguiente.

DEFENSA

Este comando aparecerá cuando pulses con el botón de dirección DERECHO sobre el borde derecho de la ventana de comandos de batalla. Si lo utilizas, el nivel de daños sufridos se reducirá a la mitad hasta que el indicador de tiempo esté hasta el tope.

ESCAPE

Si mantienes pulsados los botones L1 y R1 simultáneamente, tendrás la posibilidad de escapar del combate, dependiendo del enemigo y de las formaciones de combate.

OTROS COMANDOS

Según vayas avanzando, irás obteniendo muchas esferas de MATERIA. Algunas de ellas proporcionan más comandos que podrás utilizar durante el combate. Por ejemplo, los comandos INVOCAR, SENTIR y HABILIDAD ENEMIGA. Sólo los personajes que dispongan de las esferas de MATERIA apropiadas podrán utilizar estos comandos.

FIN DEL COMBATE

Los combates finalizan cuando has conseguido destruir a todos tus enemigos o cuando todos los enemigos o todos tus personajes escapan de la batalla. Si ganas, se te concederán GIL, objetos, puntos de experiencia (EXP) o puntos de habilidad (AP) que aumentan la MATERIA. Su valor dependerá del tipo y el número de enemigos destruidos.

GAME OVER (JUEGO TERMINADO)

La partida finalizará cuando todos los miembros de tu grupo estén heridos de gravedad o se hayan convertido en piedra. Al final de la partida aparecerá una pantalla donde podrás seleccionar la ranura de la tarjeta de memoria. Si has guardado alguna partida anteriormente, puedes seleccionar el archivo adecuado y continuar jugando. La datos guardados quedarán igual que estaban justo antes de que apareciera la pantalla de fin de partida (incluyendo GIL, EXP y objetos conseguidos).

CAMBIOS DE ESTADO

Cuando un personaje es atacado, su estado puede volverse ANORMAL, como se especifica en la lista que aparece más abajo. En muchos casos, el personaje podrá salir del estado de anormalidad utilizando magia como CURA u objetos como HIPER durante el combate. Además, el estado de anormalidad suele desaparecer automáticamente cuando finaliza una batalla. Por otra parte, los estados de ANEMIA, INCAPACIDAD, FURIA o TRISTEZA, sólo podrán curarse utilizando la magia o los objetos apropiados. Cualquier estado de anormalidad puede curarse si el personaje permanece algún tiempo descansando en una posada o en una tienda. Además de los siguientes, hay otros estados y condiciones que el personaje puede sufrir durante el combate.

ESTADO	CONDICIÓN	CURA
SUEÑO	No podrás introducir comandos hasta que el personaje se despierte.	Magia CURA o ataque del enemigo o de los aliados sobre el personaje
VENENO	El nivel de HP (PG) disminuirá gradualmente durante el combate.	Objeto ANTÍDOTO o magia CURA
FURIA	Aumenta al doble el nivel de daños sufridos y hace que el indicador de límite llegue al tope más rápidamente. La media de enemigos alcanzados disminuye.	Objeto TRANQUILIZANTE
TRISTEZA	Disminuye el nivel de daños sufridos y hace que el indicador de límite se rellene más despacio.	Magia CURA
PETRIFICAR	El personaje se vuelve de piedra y no se pueden introducir comandos. Si todos los miembros de tu grupo son convertidos en piedra, el grupo quedará destruido.	Magia CURA

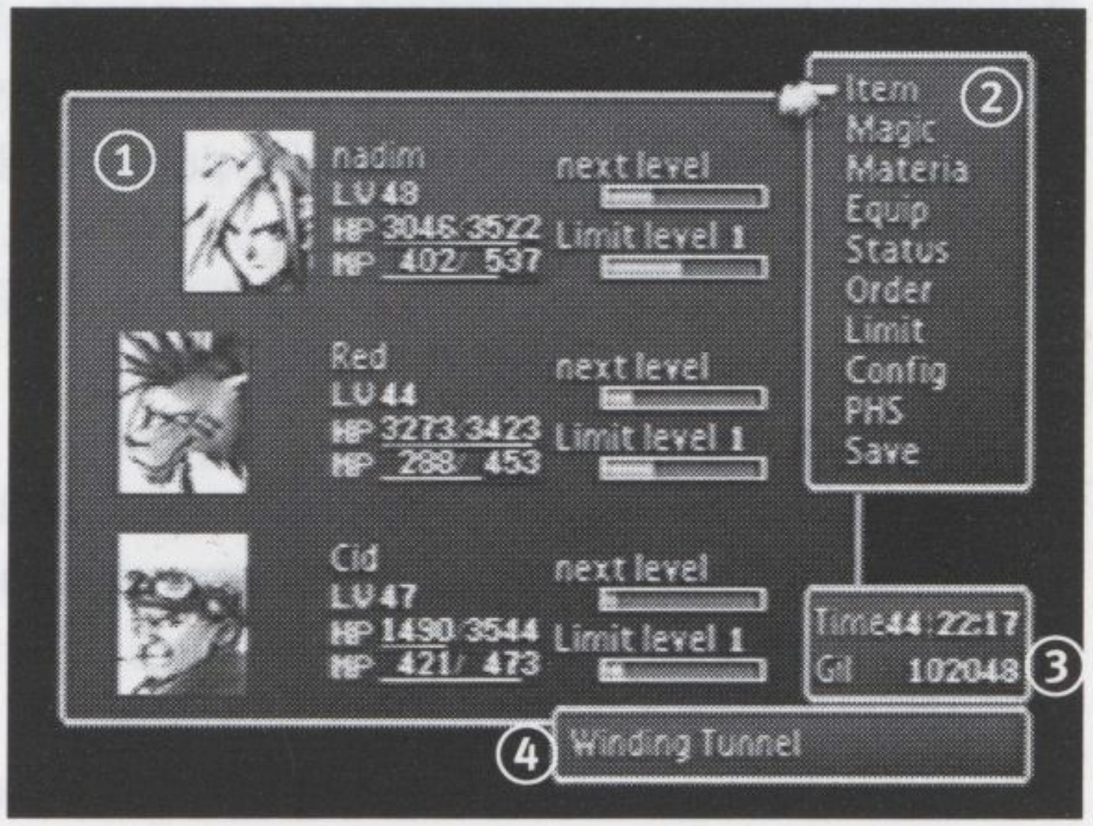
ESTADO	CONDICIÓN	CURA
CONFUSIÓN	El personaje se siente confuso y ataca, no sólo a los enemigos, sino también a los aliados.	HEAL CURA o ataque del enemigo o de los aliados sobre el personaje
SILENCIO	El personaje no puede ejecutar hechizos.	Objeto PANTALLA SONORA o magia CURA
PARALIZAR	El personaje queda paralizado y no se pueden introducir comandos.	Magia CURA
OSCURIDAD	La visión del personaje se oscurece, y disminuye la media de enemigos alcanzados.	Objeto COLIRIO o magia CURA
RANA	El personaje se convierte en rana y disminuye su habilidad de atacar y defenderse. Solamente se puede ejecutar la magia TRANSFORMAR.	Objeto BESO DE DONCELLA Magia TRANSFORMAR
PEQUEÑO	Se reduce el tamaño del personaje y disminuye su habilidad de atacar y defenderse.	Objeto CORNUCOPIA Magia TRANSFORMAR
ANEMIA	El nivel de HP (PG) es peligrosamente bajo.	Objetos del tipo de POCIÓN Magia del tipo de RESTAURAR
INCAPACIDAD	El nivel de HP (PG) queda a cero y el personaje no puede hacer absolutamente nada. Si todos los personajes sufren esta condición, el grupo queda destruido.	Objeto PLUMAJE FÉNIX Magia REVIVIR

ESTADO	CONDICIÓN	CURA
PENA CAPITAL	Comienza una cuenta atrás y, al llegar ca cero, el personaje queda incapacitado.	Tendrás que acabar la batalla antes de que la cuenta atrás llegue a cero.
LOCURA	No se pueden introducir comandos y el personaje ataca al enemigo continuamente.	Magia HEAL (CURA)

PANTALLAS DE MENÚS

CÓMO ACCEDER A LAS PANTALLAS DE MENÚS

Para acceder a las pantallas de menús, pulsa el botón △ cuando te encuentres en la pantalla del campo. En ellas, encontrarás la siguiente información:



1. El estado actual de cada miembro del grupo. De izquierda a derecha, aparece: la cara del personaje, su nombre (por ejemplo, CLOUD), el nivel, por ejemplo, LV1 (NV1), el nivel de HP (PG) actual/el nivel máximo de HP (PG), y el nivel de MP (PM) actual/el nivel máximo de MP (PM). Uno de los indicadores que aparece a la derecha indica lo que se necesita para llegar al NEXT LEVEL (SIGUIENTE NIVEL). El otro corresponde al LIMIT LEVEL (NIVEL LÍMITE), que muestra cuándo puedes llevar a cabo un LIMIT BREAK ATTACK (ATAQUE LÍMITE POR REBASAR).

2. Los comandos que puedes utilizar. Algunos de ellos, como PHS y SAVE (GUARDAR), sólo pueden utilizarse en determinados lugares. Además, sólo podrás usar estos comandos una vez que hayas conseguido objetos PHS y MATERIA.

3. El tiempo total de juego y la suma total de GIL que tiene el grupo.

4. La situación del grupo (por ejemplo, la zona MIDGAR).

COMANDOS EN LA PANTALLA DEL MENÚ

Hay diez comandos disponibles en la pantalla del menú (más abajo te ofrecemos una explicación de todos ellos). Utiliza los botones de dirección superior e inferior para seleccionarlos, y el botón ○ para confirmarlos.

OBJETOS

Este comando te permitirá utilizar comandos que sirven, principalmente, para la recuperación y la cura, como POCIÓN o PLUMAJE FÉNIX. Si seleccionas este comando, aparecerá la pantalla que te mostramos a la derecha. Si quieres utilizar otros comandos además de USAR, pulsa el botón ✕ y selecciona el adecuado.

USAR

Este comando te permite utilizar los objetos que posees. Después de seleccionar un objeto, elige el personaje con el que quieras usarlo. Los objetos que no puedan ser utilizados, aparecerán en gris. Pulsa el botón L1 o el R1 para recorrer la lista de objetos hacia arriba o hacia abajo.

ORGANIZAR

Este comando te permitirá ordenar los objetos. Podrás organizarlos de las siguientes formas:

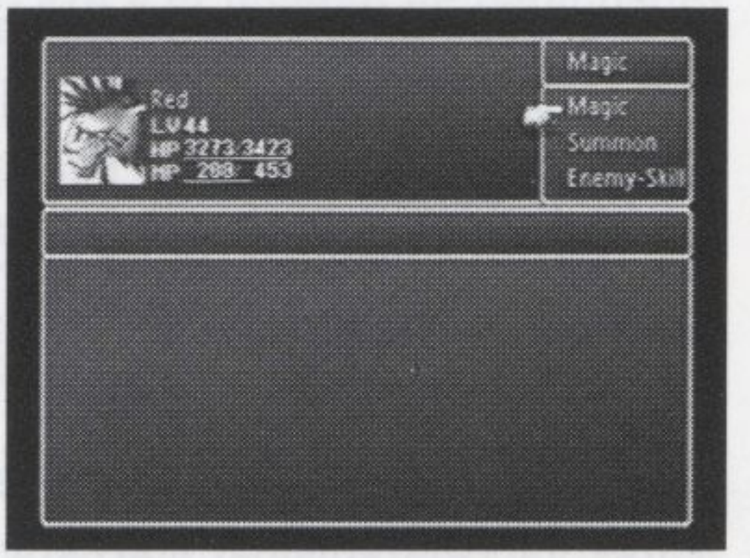
PERSONALIZAR	En el orden que tú prefieras.
CAMPO	La lista se compone de los objetos que pueden utilizarse en el campo.
BATALLA	La lista se compone de los objetos que pueden utilizarse en el combate.
LANZAR	La lista se compone de los objetos que pueden lanzarse en combate.
TIPO	Los objetos están ordenados por tipos, como armas, armadura, etc.
NOMBRE	Por orden alfabético.
MÁS	Según la cantidad de objetos en posesión del jugador, de mayor a menor.
MENOS	Según la cantidad de objetos en posesión del jugador, de menor a mayor.

ELEMENTOS CLAVE

Muestra los objetos más importantes en tu posesión, aquellos que afectarán realmente a tu progreso en el juego.

MAGIA

Mientras te encuentres en la pantalla del menú, podrás ejecutar magia para la recuperación, la cura y probar magia como INVOCAR o DESTREZA ENEMIGA. Si seleccionas este comando, aparecerá la pantalla que te mostramos a la derecha. Si pulsas el botón L1 o el R1 antes de seleccionar uno de los tres comandos listados más abajo, podrás seleccionar a otros miembros del grupo sin tener que volver a la pantalla del menú. Esto mismo es aplicable a otros comandos, incluyendo MATERIA, EQUIPO, ESTADO Y LÍMITE.



MAGIA

Escoge este comando para utilizar la magia. Después de seleccionar una, tendrás que decidir sobre qué personaje quieres ejecutarla. Los hechizos mágicos a tu disposición aparecerán en blanco, mientras que los que no puedas utilizar aparecerán en gris. Para poder utilizar cada magia, debe haber MATERIA incorporada a las armas o a la armadura del personaje. Pulsa el botón L1 o el R1 para recorrer la lista hacia arriba y hacia abajo.

INVOCAR

Muestra la magia de este tipo disponible (monstruos) y su efecto. Para poder ejecutarla, las armas o la armadura del personaje deben llevar incorporada la materia correspondiente.

DESTREZA ENEMIGA

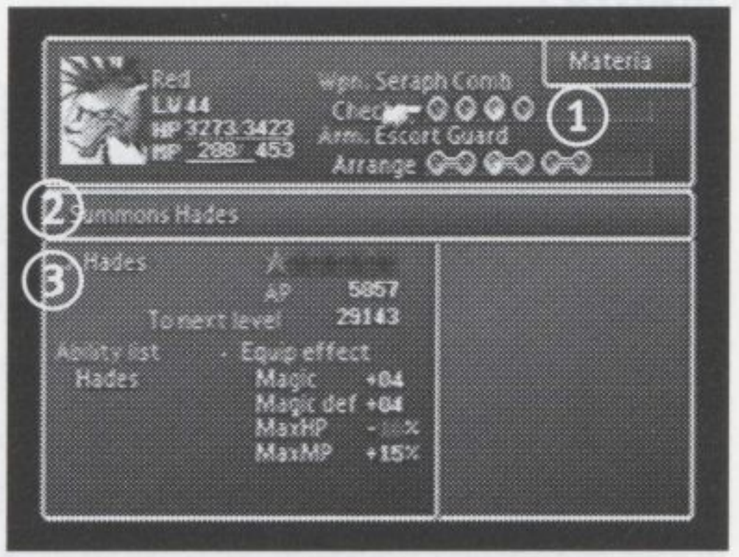
Muestra los ataques actuales del enemigo y sus efectos. Para poder aprender los ataques del enemigo, una MATERIA llamada DESTREZA ENEMIGA debe estar incorporada a las armas o a la armadura del personaje.

HABILIDADES AÑADIDAS

Aquí aparecerán las habilidades extra que hayas conseguido al hacerte con MATERIA como TODOS.

MATERIA

Si introduces esferas de MATERIA en las ranuras de las armas o de la armadura, podrás utilizar varias habilidades. Selecciona este comando para hacerte con MATERIA o ver las habilidades que puede proporcionarte. Para incorporar la MATERIA a las armas o a la armadura, coloca el cursor en forma de dedo sobre la ranura correspondiente y pulsa el botón ○. Estarán a tu disposición todas las esferas de MATERIA no utilizadas por otros personajes, así que escoge la que quieras y pulsa el botón ○. Para eliminar MATERIA, selecciona la ranura donde está incorporada y pulsa el botón △.



1. Aquí aparecen las ranuras disponibles en las armas y en la armadura de los personajes.

2. Muestra la habilidad que proporciona la esfera de MATERIA equipada en la ranura.

3. Información sobre la MATERIA incorporada, incluyendo su nombre, el nivel, los AP o puntos de habilidad, los AP necesarios para pasar al siguiente nivel, las habilidades futuras y los efectos producidos por la MATERIA.

LISTA DE HABILIDADES

Una lista de las posibles habilidades que el personaje puede conseguir al hacerse con esferas de MATERIA. Las habilidades disponibles aparecen en blanco, mientras que las que no se pueden utilizar todavía aparecen en gris.

EFECTOS

Al incorporar a sus armas o a la armadura determinadas esferas de MATERIA, ciertas características del personaje cambiarán, por ejemplo FUERZA, MAGIA, MÁX PG y MÁX PM. Si el valor de alguna de estas características aumenta, dicho valor aparecerá en amarillo. Si, por el contrario, el valor disminuye, aparecerá en rojo.

AP (PUNTOS DE HABILIDAD)

Puntos de habilidad conseguidos hasta el momento por las esferas de MATERIA incorporadas. También conseguirás puntos de habilidad según vayas ganando batallas. Si posees esferas de MATERIA pero no las has incorporado a las armas o a la armadura, no se te concederán puntos de habilidad por ellas. Si el nivel de AP sobrepasa el requerido para pasar al próximo nivel: TO AL SIGUIENTE NIVEL, que aparece a la derecha, el nivel de MATERIA y el número de habilidades disponibles aumentarán, y los efectos producidos serán más fuertes. La mayoría de las esferas de MATERIA pueden aumentar hasta el nivel 5.

Lleva el cursor en forma de dedo hasta COMPROBAR y pulsa el botón ○. Aparecerá una lista con los comandos y la magia a disposición del personaje durante el combate. Utilizando el comando ORGANIZAR, podrás ordenar la materia no incorporada o eliminar de una vez toda la MATERIA equipada. Además, podrás tirar toda la MATERIA que sobre.

5) Lleva el cursor en forma de dedo a la ranura para MATERIA y pulsa el botón ○. Aquí podrás ver la MATERIA que posees (no equipada) y sus efectos al incorporarla.

TIPOS DE MATERIA

En el juego aparecen diferentes tipos de MATERIA, que pueden ser divididos en cinco grupos dependiendo de las habilidades que proporcionan.

MATERIA INDEPENDIENTE

MATERIA morada. Mejora el estado del personaje (aumenta su nivel máximo de PG y su fuerza).

MATERIA DE APOYO

MATERIA azul. Este tipo de MATERIA produce un efecto completo al utilizarla junto con otra MATERIA, como TODOS o SÚPER PG.
Asegúrate de introducir este tipo de MATERIA en ranuras conectadas cualquier ranura vale al incorporarla a un arma o a la armadura. Introduce el comando MATERIA o MATERIA MÁGICA en otra ranura, y sus efectos mejorarán al ser utilizada en conjunción con MATERIA de apoyo.

MATERIA DE COMANDOS

MATERIA amarilla. Aumenta el número de comandos que puedes utilizar durante el combate, como ROBAR y LANZAR.

MATERIA MÁGICA

MATERIA verde. Te permitirá ejecutar magia de ataque y magia curativa.

MATERIA INVOCADA

MATERIA roja. Te permitirá utilizar este tipo de magia durante el combate para que puedas llamar a un MONSTRUO INVOCADO.

EQUIPO

Este comando proporciona armas, armadura y accesorios a los personajes. Aunque hayas conseguido las armas o la armadura, éstas no funcionarán hasta que las incorpores a tu equipo.

ARMAS

Una vez que un personaje ha incorporado armas a su equipo, su PODER DE ATAQUE y su % ATAQUE cambiarán. (Para comprobar el estado, escoge el arma incorporada en ese momento y pulsa el botón ○.) Si tienes otras armas disponibles para ser equipadas, aparecerán en el recuadro inferior derecho. Selecciona la que quieras y pulsa el botón ○. El cambio de estado aparecerá indicado en dos columnas en el recuadro inferior. El valor izquierdo indica el estado de las armas equipadas, mientras que el derecho representa el estado de la que quieras incorporar. Los números amarillos indican que las estadísticas van a aumentar, y los rojos, que van a disminuir. Para eliminar un arma incorporada, selecciónala y pulsa el botón △ .

ARMA

Armadura. Cuando un personaje tenga armadura equipada, cambiarán sus niveles de DEFENSA, DEF MAG (o defensa de magia), % DEFENSA y % DEF MAG (o % defensa de magia). La ARMADURA se equipa del mismo modo que las armas.

RANURAS DE MATERIA

Aquí aparece indicado el número de ranuras de MATERIA en las armas y la armadura. Las ranuras conectadas son para utilizar la MATERIA de apoyo en conjunción con otros tipos de MATERIA para aumentar el poder de las habilidades.

CRECIMIENTO DE MATERIA

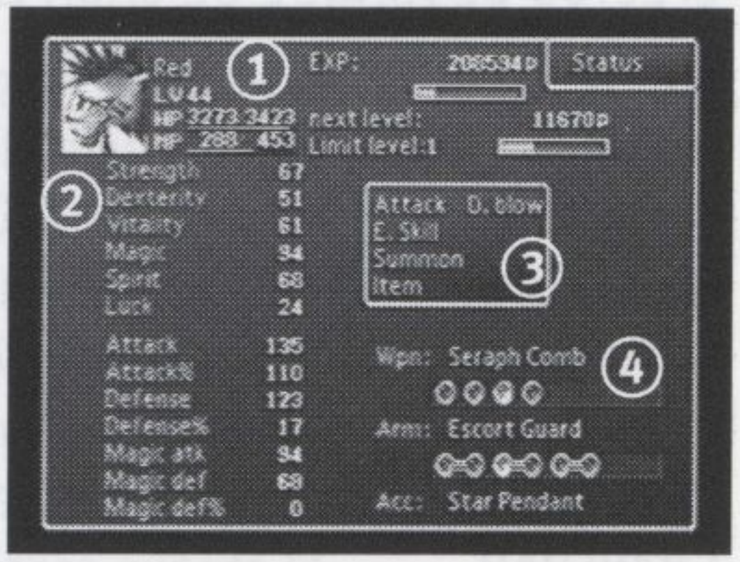
Se indica la velocidad del crecimiento de MATERIA, que varía dependiendo de las armas y la armadura. NORMAL no afecta a la velocidad, pero DOBLE dobla los puntos de habilidad conseguidos. En algunas armas y armadura, la MATERIA no crece en absoluto.

ACCESORIOS

Con algunos accesorios se pueden conseguir determinados efectos. Por ejemplo, algunos pueden cambiar el estado del personaje. Los accesorios se equipan del mismo modo que las armas y la armadura.

STATUS (ESTADO)

Se muestra el ESTADO del personaje. Pulsa el botón ○ para que aparezcan las propiedades actuales.



1. Se muestra la condición actual de cada miembro del grupo. De izquierda a derecha, aparece: la cara del personaje, su nombre, el NIVEL, el nivel de PG actual/el nivel máximo de PG, el nivel de PM actual/el nivel máximo de PM, y el total de EXP. Además, hay indicadores que indican la EXP necesaria para pasar al nivel siguiente y los límites requeridos para poder llevar a cabo ATAQUES LÍMITE POR REBASAR.

2. Aquí se muestran los valores del estado actual de cada miembro del grupo. De arriba abajo aparece: FUERZA, DESTREZA, VITALIDAD, MAGIA, ESPÍRITU, SUERTE, ATAQUE, % ATAQUE, DEFENSA, % DEFENSA, ATAQUE MÁGICO, DEFENSA DE MAGIA y % DEFENSA DE MAGIA.

3. Aparece una ventana con una lista de los comandos de batalla a disposición del personaje.

4. Aparecen las armas que el personaje tiene equipadas, el número de ranuras de MATERIA, los tipos (colores) de MATERIA equipada, y los accesorios que el personaje tiene equipados.

ELEMENTOS

(Puedes acceder a esta pantalla pulsando el botón ○ en la pantalla de STATUS o ESTADO).
Al incorporar a su equipo determinadas armas, armadura o accesorios, cada personaje puede conseguir habilidades elementales útiles tanto para el ataque como para la defensa. Cada vez que el personaje obtiene uno de estos elementos, su nombre aparece en blanco. Hay nueve elementos: FUEGO, HIELO, RELÁMPAGO, TIERRA, VENENO, GRAVEDAD, AGUA, VIENTO y SACRO.

ATAQUE

Cuando ataques a enemigos que tengan determinados elementos como puntos débiles, podrás causarles el doble de daños. Por otro lado, si el enemigo es capaz de ofrecer resistencia a esas armas, sólo podrás causarle la mitad de daños o, en el peor de los casos, los daños pueden absorberse o quedar anulados.

EFECTOS DE ATAQUE DE CADA ELEMENTO

FUEGO	Efectos de fuego. Muy eficaz contra bestias y enemigos de hielo.
HIELO	Efectos de hielo. Muy eficaz contra enemigos que no soportan el frío o enemigos de fuego.
RELÁMPAGO	Efectos de relámpago. Muy eficaz contra enemigos mecánicos.
TIERRA	El ataque contiene todo el poder de la tierra. No es eficaz contra los enemigos voladores.
VENENO	Envenena a los enemigos. No es eficaz contra enemigos venenosos.
GRAVEDAD	El ataque contiene todo el poder de la gravedad.
AGUA	Invoca el poder del agua. Muy eficaz contra enemigos de fuego.

VIENTO Invoca el poder del viento. Muy eficaz contra enemigos voladores.
SACRO Invoca el poder del planeta.

DISMINUYE 1/2
Cuando te ataquen enemigos con determinados elementos, los daños sufridos se reducirán a la mitad.

NULO
Cuando te ataquen enemigos con determinados elementos, no sufrirás ningún daño.

ABSORCIÓN
Cuando te ataquen enemigos con determinados elementos, los daños se absorberán y se añadirán al PG de tu personaje.

ESTADO
Algunas armas y armaduras dejan al enemigo en un estado anormal o evitan que tú caigas en un estado de anormalidad. Si algún arma o armadura que tengas equipada tiene tal efecto, el nombre de los elementos aparecerá en blanco.

ATAQUE
Cuando ataques al enemigo, además de causar los daños de costumbre, podrás provocar un estado anormal de los elementos, por ejemplo, VENENO, SUEÑO,....

FORMACIONES

Este comando sirve para cambiar las posiciones de los personajes o para llevarlos al principio o al final de la fila. Selecciona el personaje y escoge el lugar donde quieras colocarlo (o el personaje con quien quieras intercambiar posición). Para llevar al personaje del principio al final de la fila, coloca sobre él el cursor en forma de dedo y pulsa dos veces el botón ○.

PRINCIPIO DE LA FILA

Si colocas a tu personaje al principio de la fila, su PODER DE ATAQUE aumentará al mismo tiempo que su DEFENSA disminuirá. Los valores de tu poder de ataque y de tu defensa serán irrelevantes si eres atacado por magia.

FINAL DE LA FILA

Si colocas a tu personaje al final de la fila, su DEFENSA aumentará, al mismo tiempo que su PODER DE ATAQUE disminuirá. Los valores de tu poder de ataque y de tu defensa serán irrelevantes si eres atacado por magia.

PROPIEDADES DEL ESTADO ANORMAL

Cuando el enemigo intenta provocar un estado anormal en el personaje, es posible evitar el ataque del elemento, por ejemplo, VENEN), SUEÑO,....

LIMIT (LÍMITE)

Con este comando podrás realizar ATAQUES LÍMITE POR REBASAR cuando te personaje alcance el LÍMITE POR REBASAR durante el combate. También podrás averiguar qué efectos tendrán los ataques. Los INDICADORES DE LÍMITE aparecen en la esquina superior derecha, y muestran tu progreso hacia el próximo límite por rebasar.

Al principio sólo podrás utilizar ataques de nivel 1, pero según vayas participando en varias batallas, los personajes irán aprendiendo ataques de mayor nivel. Para seleccionar el ataque que quieras llevar a cabo, sólo tienes que colocar el cursor en forma de dedo sobre el botón denominado FIJAR que aparece en pantalla y pulsar el botón ○. Luego selecciona el NIVEL DE PAUSA que aparece en blanco en la parte inferior de la pantalla y se te preguntará si quieres cambiarlo. Si es así, escoge SÍ, y el indicador de límite volverá a cero; de lo contrario, escoge NO.

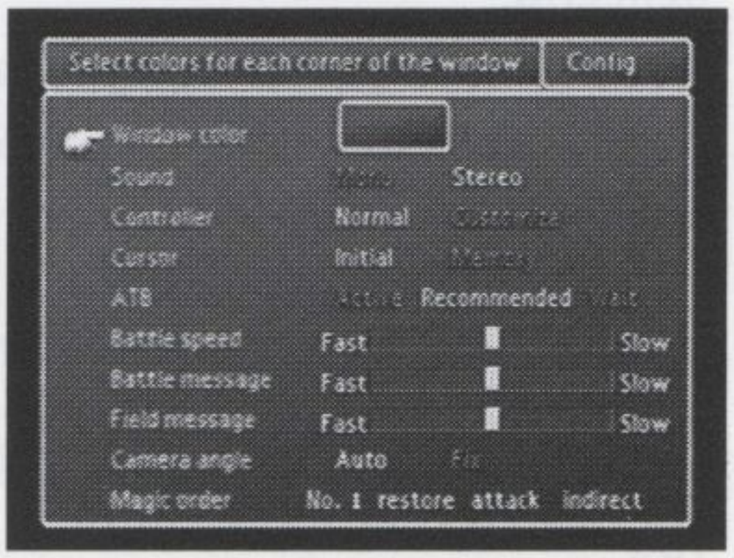
Para averiguar qué efectos tienen los ATAQUES LÍMITE POR REBASAR, coloca el cursor en forma de dedo sobre COMPROBAR y pulsa el botón ○. A continuación, sólo tienes que seleccionar el nivel del ataque y luego su nombre.

CUANDO TU ESTADO ES FURIA O TRISTEZA

Si tu estado es uno de furia, el indicador de límite aumentará más rápidamente y aparecerá en rojo. Si tu estado es uno de tristeza, el indicador de límite aumentará lentamente y aparecerá en azul. Condiciones anormales como la furia y la tristeza pueden curarse con los elementos o la magia apropiada.

CONFIG

Este comando te permitirá cambiar el sistema de juego a tu gusto. Utiliza los botones de dirección para seleccionar las opciones que quieras y luego pulsa el botón ○ para confirmar tus elecciones.



NOTA: No podrás abandonar la pantalla de configuración (CONFIG) del mando si has asignado el mismo comando a más de un botón.

EL COLOR DE LA VENTANA

Puedes cambiar los colores de las cuatro esquinas del fondo de la ventana mezclando los tres colores: ROJO, VERDE y AZUL. Pulsa el botón ○ para llevar el cursor en forma de dedo a la ventana adecuada. Utiliza los botones de dirección para seleccionar la esquina del recuadro que quieras cambiar y vuelve a pulsar el botón ○. Cambia los colores usando los botones de dirección IZQUIERDO y DERECHO y pulsa el botón ✕. Cuando hayas terminado de cambiar colores, pulsa el botón ✕ una vez más.

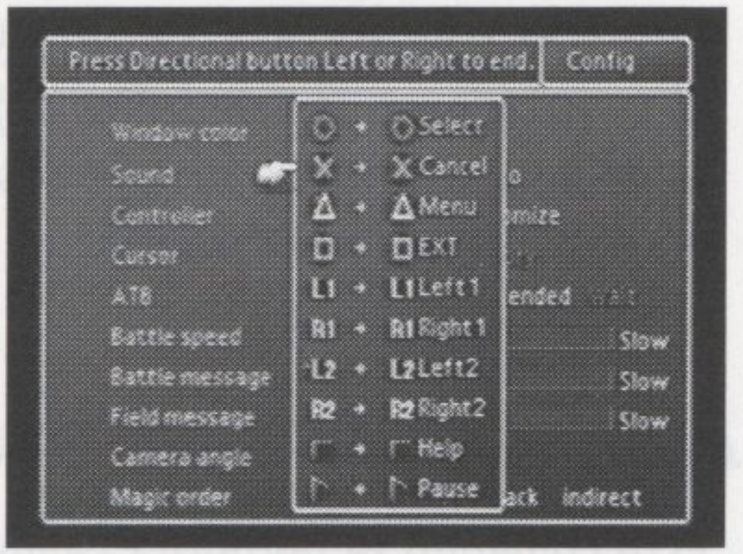
SONIDO

Puedes cambiar el modo del sonido: MONO o ESTÉREO.

MANDO

En cuanto a los ajustes del mando, tendrás las opciones NORMAL o PERSONALIZAR. Si quieres personalizar los ajustes, pulsa el botón ○ para que aparezca la ventana y luego START para

realizar tu selección. El cursor en forma de dedo aparecerá a la izquierda de los botones. Selecciona el que quieras cambiar con el botón de dirección SUPERIOR o el INFERIOR. Luego dale al botón que quieras que realice esa función. Cuando hayas terminado de personalizar la configuración de los botones, pulsa el botón de dirección IZQUIERDO o el DERECHO.



NOTA: No podrás abandonar la pantalla de configuración del mando si has asignado el mismo comando a más de un botón.

CURSOR

Incluso aunque cierres la ventana, es posible conservar la última posición del cursor en forma de dedo.

TBA

Puedes ajustar el paso del tiempo durante las batallas a una de estas tres opciones:

ACTIVAR Para jugadores expertos. El tiempo sigue transcurriendo incluso mientras estás seleccionando comandos, como magia y elementos.

RECOMENDADO Para jugadores más o menos expertos. El tiempo se para mientras aparecen en pantalla los efectos al utilizar magia y elementos.

ESPERAR Para principiantes. El tiempo se para mientras seleccionas comandos tales como la magia y los elementos.

VELOCIDAD DE BATALLA

Es posible modificar la velocidad del paso del tiempo durante el combate.

MENSAJES DE BATALLA

Es posible modificar la velocidad de los mensajes durante el combate.

MENSAJE DE CAMPO

Es posible modificar la velocidad de los mensajes en la pantalla del campo.

ÁNGULO DE CÁMARA

Es posible cambiar de ángulo de cámara durante el combate.

AUTOMÁTICO

El ángulo de cámara (vista) cambia constantemente, haciendo que la batalla sea más emocionante y realista.

FIJADO

El ángulo de cámara queda fijado a un ángulo específico cuando te encuentras con los enemigos. La batalla continúa desde este mismo punto de vista.

ORDEN MÁGICO

vayas a seleccionar la magia que quieras utilizar durante la batalla, podrás elegir entre seis tipos de secuencias para hacer una lista de magia en la ventana.

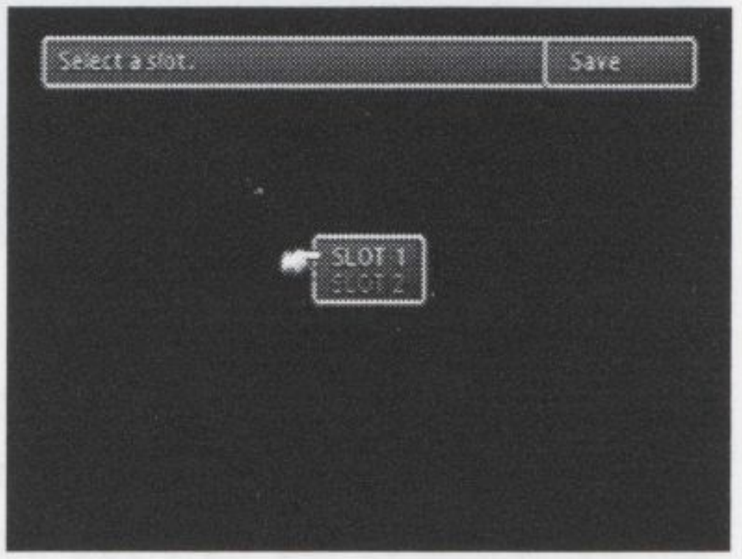
PHS

Una vez que tengas más de tres miembros en tu equipo, tendrás que elegir dos de los miembros además de Cloud. Para ello necesitarás un elemento denominado "PHS" (excepto en determinadas ocasiones), que aparecerá disponible en algún momento del juego. Sin embargo, sólo podrás cambiar de miembros del grupo en la pantalla del mapa del mundo y en los puntos de guardar partida. Para cambiar de miembros del grupo, sólo tienes que hacer lo siguiente:

Selecciona el personaje que quieras eliminar del grupo. Utiliza los botones de dirección para colocar el cursor en forma de dedo sobre el personaje y pulsa el botón ○. (Si vuelves a pulsar el botón ○, aparecerán en pantalla detalles sobre dicho personaje. Sin embargo, no hay información sobre Cloud disponible).

Lleva el cursor en forma de dedo hasta los otros personajes. Selecciona el que quieras para tu grupo y pulsa el botón ○.

SAVE (GRABAR)



Ejecuta este comando en los puntos de guardar para guardar lo que llevas de partida en una tarjeta de memoria. En la pantalla del mapa del mundo, independientemente de tu situación, puedes guardar la partida pulsando el botón △ y accediendo a la pantalla del menú.

Para guardar la partida en la pantalla del campo, lleva el personaje hasta un punto de guardar y aparecerá una ventana donde se explican diferentes formas de guardar la partida. Ciérrala pulsando el botón ✕ y abre la pantalla del menú con el botón △. Selecciona el comando Guardar con los botones de dirección y pulsa el botón ○. Selecciona la ranura de la tarjeta de memoria en que esté introducida la tarjeta: RANURA 1 o RANURA 2. Si todavía no has estrenado la tarjeta, no estará formateada. En este caso, el juego te preguntará si quieres formatearla o no. Formatéala siguiendo las instrucciones en pantalla.

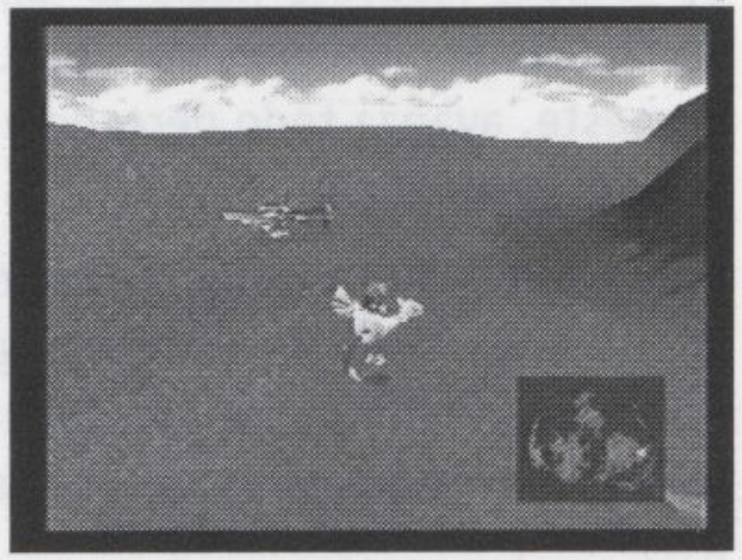
Utiliza los botones de dirección para seleccionar el archivo en que quieras guardar la información guardada y pulsa el botón ○. También puedes usar los botones L1 y R1 para recorrer hacia arriba y hacia abajo los archivos de la tarjeta de memoria. Aunque sólo aparecerán tres archivos en pantalla, podrás ver otros archivos guardados si pulsas los botones de dirección SUPERIOR e INFERIOR. En una misma tarjeta de memoria puedes guardar un máximo de 15 archivos. Si la tarjeta ya contiene otra información, habrá menos archivos disponibles.

NOTA: Los archivos guardados que no contengan información de FINAL FANTASY® VII, aparecerán marcados como ARCHIVO VACÍO.

VEHÍCULOS Y MÁQUINAS

Según vayas avanzando en la aventura, podrás viajar en varios vehículos. Con ellos podrás alcanzar los lugares a los que no se puede llegar a pie. Durante el juego encontrarás diferentes vehículos y máquinas. Cada vez que utilices uno por primera vez aparecerán las instrucciones para su uso.

CHOCOBO



Si tienes una esfera de MATERIA denominada ATRAE-CHOCOBO, podrás coger un Chocobo en determinadas áreas de la pantalla del mapa del mundo. Para ello, sólo tendrás que caminar por su ruta. Algunos Chocobos pueden moverse por zonas inalcanzables a pie, como ríos, mares y montañas.

Para bajarte de un Chocobo sólo tienes que pulsar el botón ×. En cuanto lo hagas, el Chocobo se alejará. No puedes utilizar el mismo Chocobo más de una vez; si quieres utilizar otro, tendrás que cogerlo. Excepto por el uso del botón ×, viajar en Chocobo es igual que ir a pie.

CÓMO COGER UN CHOCOBO

Una vez que hayas caminado por las huellas, accederás a una pantalla de combate, donde verás un Chocobo y varios enemigos. Es muy importante no atacar o asustar al Chocobo, pues podrías perderlo. Lo que tienes que hacer es atacar a los enemigos y, una vez derrotados, el Chocobo será tuyo.

Algunos Chocobos no saldrán corriendo cuando te bajes de ellos, pues es posible dejarlos en los establos. Hay varias clases de Chocobos que se diferencian por el color: los azules pueden cruzar aguas no profundas, los verdes pueden cruzar montañas, los negros pueden cruzar aguas no profundas, ríos y montañas, y los dorados pueden ir a cualquier parte.

PARA AYUDARTE UN POCO...

Al principio del juego, tendrás tres pociones, el plumaje de un fénix y un éter. Por cierto, no podrás incorporar esferas de MATERIA a tu equipo hasta que llegues a Midgar.

Una vez que dejes el tren, comprueba los cuerpos de las guardas para conseguir dos pociones. Dirígete hasta el final del tren, donde serás atacado por varios guardas. Cuando los hayas derrotado, muévete hacia la izquierda para salir fuera. Ahora habla con los miembros de tu equipo (Biggs, Wedge y Jessie). Luego ponte un nombre y dale otro a Barrett. Ve hacia la puerta noroeste, avanza todo derecho y entra en la habitación siguiente para acceder al corazón de la central energética.

Habla con Barrett (quien se unirá a ti) y luego con cada miembro de Avalanche para ir abriendo puertas. Después de abrir la segunda, dirígete hacia la derecha y entra en otra sala, donde encontrarás un tesoro (el plumaje de un fénix). Después retrocede y entra en el ascensor (primero habla con Jessie). Pulsa el interruptor de la flecha para activarlo.

Baja por las escaleras y pasa por la puerta de la izquierda. Luego sigue a Jessie bajando por la escalera. Cuando se pare, inspecciona la zona delante de él en busca de una poción. Desciende por las tuberías, luego por la escalera que hay cerca, y toma nota del punto de guardar partida antes de continuar.

Coge la Materia de recuperación que hay en el suelo de la siguiente zona y programa la bomba. Oirás una alarma y tendrás que enfrentarte al jefazo, el Gran Escorpión.

UNOS CONSEJOS: El escorpión

La magia de relámpago de Cloud funciona bien. No te preocupes por el símbolo del rayo del jefazo, simplemente deja a Barrett que ataque. Cuando hayas causado suficientes daños, el jefazo empezará a dar sacudidas y Cloud hablará con Barrett. De aquí en adelante, no ataques al jefazo, cúrate o simplemente espera a que el jefazo te ataque a ti. Si intentas herirlo en estos momentos, te lanzará un rayo láser que sale de su cola. Unos cuantos golpes más cuando deje de dar sacudidas y morirá. Si lo matas, conseguirás un rifle de asalto.

Ahora tienes diez minutos para escapar de la central energética. tendrás que encontrar el camino a la entrada en forma de "T", donde te espera uno de los miembros de Avalanche. Habla

con el miembro que espera al final de las escaleras para hacerle saltar por encima de ti y luego sal. Barrett consigue un arma después de la batalla, así que asegúrate de que la incorporas a tu equipo. Habla también con los otros miembros para abrir las dos puertas que encontrarás en el camino de vuelta.

FICHA TÉCNICA

SQUARE SOFT INC.

Coordinador de desarrollo del producto	*Michael Baskett*
Director de garantía de calidad	*Jon Williams*
Director del servicio al cliente	*Rick Thompson*
Vicepresidente ejecutivo, plan de estrategia	*Yosh-Hiro Maruyama*
Vicepresidente de márketing	*Jun Iwasaki*
Ayudante asociado de márketing	*Kenji Mimura*

SONY COMPUTER ENTERTAINMENT EUROPE

Productor	*Martin Alltimes*
Jefes de producto	*Jason Falk*
	Chris Ansell
Diseño del manua	*Nadim Othman*
Editor del manua	*Jim Sangster*
Coordinación de impresión	*Rebecca Savage*
Supervisor de garantía de calidad de materiales impresos	*Geoff Rens*
Jefe de garantía de calidad interna	*Steve Archer*
Administración de garantía de calidad interna	*Jim McCabe*

Supervisor de garantía de calidad	*Dave Cleavely*
Jefe de pruebas	*Brad Davey*
Responsables de pruebas	*Mark Stephenson*
	Neil Smith
	Tony Mair
Pruebas	*Andy McCoy*
	Matt Ng
	Russ Power
	Paul McCartan
	John Wilson
	Steve Griffiths
	Steve Chainey
	Kev Mason
	Paul Jones

FICHA TÉCNICA DE TRADUCCIÓN

Ingeniería	*Paul Turner*
	Pat Jones
Traducción (al francés)	*Veronique Raguet*
	Margarita Holguin
Traducción (al alemán)	*Monika Lapp*
	Karin Pfetzer
Traducción (al español)	*Gloria Broadbent*
	Laura Lopez

Supervisor de garantía de calidad	Dave Cleavely
Jefe de pruebas	Brad Dewey
Responsables de pruebas	Mark Stephenson
	Neal Smith
	Tony Pero
Pruebas	Andy Malay
	Matt Ng
	Russ Powell
	Paul McGeown
	John Wilcox
	Steve Griffiths
	Steve Overbeck
	Ken McGee
	Paul Jenkins

FICHA TÉCNICA DE TRADUCCIÓN

Ingeniería	Paul Kinnett
	Pat Jones
Traducción (al francés)	Veronique Roguet
	Margarita Holguin
Traducción (al alemán)	Monika Lado
	Karin Pfetzer
Traducción (al español)	Gloria Arguelles
	Laura Lopez

Customer Service Numbers		Games Hotlines
• **Australia**	02 9878 0533	**1 902 262 662*** *(ITM Calls charged at $1.50 per min. Get parents' OK to call.)*
• **Austria**	0450 199 000 500*	**0450 199 000 500*** *(Ein Anruf unter dieser Nummer kostet in der Zeit von 8-18 Uhr ös 8, - - /Min, außerhalb dieser Zeit ös 6, - - /Min.)*
• **Belgium**	02 / 502 05 93	**0900 000 00*** *(6.05 Bfr. 20 sec/ 40 sec)*
• **Denmark**	31 23 24 04	**31 23 24 04**
• **Finland**	(09) 887 331	**Fax (09) 887 33 343**
• **France**	01 40 88 04 88	**08 36 68 22 02*** *(2,23 F la minute)*
• **Germany**	0190 578 578*	**0190 578 578*** *(DM 1,20/min. Kinder und Jugendliche sollten vor dem Anrufen der PlayStation-Hotline die Eltern/Erziehungsberechtigen um Erlaubnis fragen.)*
• **Greece**	(00 301) 6777701	**090 2322 00*** * Χρέωση κλήσης 184 δρχ. το λεπτό συν ΦΠΑ. Παρακαλούμε πριν καλέσετε τον αριθμό αυτό ζητήστε την έγκριση του προσώπου που πληρώνει το λογαριασμό Η τηλεφωνική σύνδεση υποστηρίζεται από τη Mediatel
• **Ireland**	(01) 4054022	**1550 13 14 15 (R.O.I. only)*** *(Calls cost per min. 44p off-peak rate, 58p peak rate (inc.VAT)*
• **Italy**	0039 6 33074214	**166 68 5890*** *(Il costo della telefonata è di Lire 952+ IVA. al minuto. Centro Servizi – Servizi Vocali - Logi Call)*
• **Netherlands**	0495 544 562	**09 09 9 000 000*** *(0.99 Hfl./ min)*
• **New Zealand**	09 479 7459	**0900 97669*** *(Before you call this number, please seek the permission of the person responsible for paying the bill. Call cost $1.50 (+ GST) per minute).*
• **Norway**	6679 9620	**820 15 100*** *8,75 NOK pr. min.*
• **Portugal**	(01) 354 22 00	**(01) 354 22 00**
• **Spain**	902 102 102	**902 102 102**
• **Sweden**	(+46) 08 510 196 00	**(+46) 0719 310 311*** *(SEK 5 pr./min.)*
• **Switzerland**	052 243 0 555	*(Fr. 0.86/Min.)* **157 11 33***
• **UK**	0990 99 88 77	**0881 505 505 (incl. NI)***

Touch Tone activated service. Calls charged at 41p per minute during daytime, 28p* per minute at other times. (*Correct at May1997).
Maximum call cost £2.99. Please seek permission from the bill payer before calling. Service provided by Telecom Potential, P.O. Box 66, Cleveland, BS21 7QX.*

Please call these Customer Service Numbers only for PlayStation Hardware Support
Details of call costs apply only to Games Hotline numbers

Tarjeta de memoria

PlayStation

*Tarjeta de memoria PlayStation™: un accesorio **indispensable** para todos los usuarios de la consola PlayStation™.*

Graba tu posición exacta o reanuda partidas grabadas anteriormente para superar niveles cada vez más difíciles y sacar el máximo provecho a tus juegos. Es fácil de usar, precisa y no necesita pilas.

Memory Card

¡Sin ella, no conseguirás la victoria en Final Fantasy® VII!

SCES-00900

" " and "PlayStation" are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. is a trademark of Sony Corporation.

711719694625